

# TAI JITSU

## Partie Technique

### SOMMAIRE

Article 602.TJ - EXAMENS POUR L'OBTENTION DU 1er AU 3ème DAN .....	2
UV 1/ Kihon.....	3
UV 2/ Assaut conventionnel.....	4
UV 3/ Kata.....	5
UV 4/ Programme imposé avec partenaire: Exécution de 3 applications comprenant une technique de base.....	5
UV 5/ Epreuves techniques avec partenaire (Voir annexes).....	6
UV 6/ RANDORI.....	6
Article 603.TJ - EXAMENS POUR L'OBTENTION DES 4ème ET 5ème DAN .....	8
UV 1/ KIHON.....	9
UV 2/ KUMITE.....	9
UV 3/ KATA/BUNKAI.....	9
UV 4/ PROGRAMME SPECIFIQUE.....	10
ANNEXE I.TJ - KATA.....	12
ANNEXE II.TJ - PROGRAMME IMPOSE.....	13
ANNEXE III.TJ - LISTE DES ARMES UTILISEES .....	14
ANNEXE IV.TJ - EPREUVE N° 5 EPREUVES TECHNIQUES AVEC PARTENAIRE DU 1er au 3ème DAN .....	15
ANNEXE V.TJ - EPREUVE COMBAT RANDORI .....	17

# ARTICLE 602.TJ – EXAMENS POUR L’OBTENTION DU 1ER AU 3EME DAN

## Organigramme du passage de grade Tai jitsu du 1<sup>er</sup> au 3<sup>ème</sup> DAN

1 JURY					
UV 1	UV 2	UV 3	UV 4	UV 5	UV 6
KIHON	ASSAUT CONVENTIONNEL	KATA	PROGRAMME IMPOSE AVEC PARTENAIRE	EPREUVES TECHNIQUES AVEC PARTENAIRE	EPREUVES COMBAT RANDORI
Noté sur 20	Noté sur 20	Noté sur 20	Noté sur 20	Noté sur 20	Noté sur 20
Obtention du grade (si $\geq 60/120$ )					

Les examens du 1er au 3ème Dan pour le Tai Jitsu sont composés de 6 épreuves notées chacune sur 20.

Les épreuves sont :

- UV 1/ Kihon
- UV 2/ Assaut conventionnel
- UV 3/ Kata
- UV 4/ Programme imposé avec partenaire
- UV 5/ Epreuves techniques avec partenaires
- UV 6/ Epreuves combat (Randori)

Si le candidat n’obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne (10/20) restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n’ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu’à obtention de la moyenne générale.

Il n’y a pas de note éliminatoire.

Le candidat est examiné par 1 jury composé uniquement de 3 juges qui note l’ensemble des épreuves

Notons que la notion de TORI et UKE est la suivante : Dans toutes les formes où l’attaquant et le défenseur sont désignés, on appelle Tori celui qui attaque (prend l’initiative) et Uke celui qui se défend (reçoit).

## UV 1/ KIHON

Le jury ne peut évaluer que deux candidats à la fois à l'épreuve du Kihon. Le Kihon est composé de 3 parties sous une seule même note :

1. Des techniques de base simples exécutées en aller et retour sur trois pas en avançant ou en reculant ;
2. Des techniques de base exécutées sur place en position de combat, dans une seule direction ou de façon multi directionnelle, avec ou sans sursaut ;
3. Un exercice de maîtrise de la technique exécuté deux par deux.

### **Partie 1 - les candidats sont évalués sur des techniques simples sur trois pas.**

Les candidats sont ensuite évalués sur des techniques d'enchaînements simples, au maximum trois mouvements, toujours sur trois pas ;

### **Partie 2 - les candidats en position de combat sont évalués sur des techniques simples avec retour à la position de départ en fin de mouvement.**

Le candidat est interrogé sur un enchaînement simple de trois techniques sur place avec ou sans sursaut, à droite puis à gauche.

Multidirectionnel (Kihon sur un seul adversaire imaginaire qui se déplace). Le candidat est interrogé sur des techniques de maximum trois mouvements multi directionnels, à droite puis à gauche.

### **Partie 3 - Cette épreuve est composée de 5 techniques choisies par le jury, parmi les 7 possibles, exécutées sur cible.**

Les deux candidats se font face. Tori est l'attaquant. Uke sert de partenaire en présentant la cible.

Tori doit démontrer la maîtrise du geste et la maîtrise de la distance en réalisant un mouvement technique simple.

Uke doit se positionner en faisant un ou deux petits sursauts, arrière ou de côté. Tori adapte sa distance et exécute le mouvement technique avec précision et maîtrise, en répétition (au minimum 3 fois).

Ces mouvements techniques sont :

- Mae Geri, de la jambe arrière posée derrière, niveau chudan
- Mawashi Geri, de la jambe arrière posée derrière, niveau jodan ou chudan
- Mae Geri de la jambe avant avec sursaut, niveau chudan
- Mawashi Geri, de la jambe avant avec sursaut, niveau jodan ou chudan
- Gyaku Zuki chudan (coup de poing direct du bras arrière)
- Kizami Zuki/Maete Zuki (coup de poing direct du bras avant), niveau jodan, suivi de Gyaku Zuki (coup de poing direct du bras arrière), niveau chudan
- Oï Zuki (coup de poing en avançant), niveau jodan, retour à l'arrière.

Pendant l'exécution de la technique de Tori, Uke est passif et tout à fait immobile. Après l'exécution de la technique de Tori, Uke se repositionne.

Ces 5 techniques sont exécutées à droite ou à gauche, au choix du candidat.

## UV 2/ ASSAUT CONVENTIONNEL

### 1. Kihon Ippon Kumité (1er dan)

Il est composé des 5 attaques :

- Oï Zuki Jodan,
- Oï Zuki Chudan,
- Mae Geri Chudan,
- Mawashi Géri Jodan ou Chudan,
- Yoko Kékomi Chudan.

Chacune de ces attaques est exécutée une fois à droite et une fois à gauche.

Les candidats inverseront les rôles lorsque toutes les attaques auront été réalisées par Tori.

C'est un assaut fondamental basé sur une attaque contrée par une seule défense et/ou contre-attaque. Cet assaut, dans la forme commune à tous les styles, se déroule de la manière suivante :

- Les deux candidats sont placés à une distance de 1 mètre l'un de l'autre et de profil par rapport au jury,
- Après s'être salués, les deux candidats se mettent en Hachi ji Dachi en écartant successivement le pied gauche et le pied droit afin de rester dans l'axe,
- Tori se met en garde en reculant la jambe droite,
- Uke devra trouver la distance par rapport à l'attaque de Tori,
- Tori annonce son attaque et, après un moment de concentration, lance celle-ci avec le plus de conviction et de détermination possible,
- Suite à l'attaque de tori, uke peut dans le temps porter une attaque d'atemi et dans une certaine logique prolonger celle-ci par une technique de mise à l'abandon.

En fonction de la spécificité de son style/école de karaté-jitsu, Uke devra rester un instant sur sa technique de contre-attaque afin de bien la définir ou bien, il pourra le cas échéant bien marquer la définition de son contre et récupérer le Maaï (distance) dans le retrait de sa technique.

Après chaque attaque, les deux candidats reviennent en Hachi ji Dachi et Tori se met en position inverse pour répéter la même attaque du côté opposé. L'attaque s'effectue toujours avec la jambe ou le bras arrière.

### 2. Ippon Kumité (2ème et 3ème dan)

Les deux candidats sont en garde. Les attaques ainsi que le niveau sont annoncés.

A chaque fois, les attaques et les contre-attaques devront être différentes. Le test sera composé de deux séries des 5 attaques suivantes, exécutées d'abord à droite puis à gauche.

- 1 fois Oï Zuki Jodan,
- 1 fois Oï Zuki Chudan,
- 1 fois Mae Geri Chudan,
- 1 fois Mawashi Geri de la jambe arrière,
- 1 fois Yoko Geri de la jambe arrière.

La perception de l'attaque devra être supérieure à celle exigée pour un prétendant au 1er Dan, ce qui conduira à une meilleure opportunité dans la contre attaque (Go no Sen, Sen no Sen).

## UV 3/ KATA

**Le candidat au 1er dan** exécute deux katas de son choix, parmi les katas figurant dans la liste officielle (Annexe I.TJ-KATA)

Bunkaï : Le candidat doit exécuter avec un partenaire de son choix, 3 bunkaï sur des séquences de son choix tirées des katas qu'il a exécutés. Les applications seront libres ; à dominante d'atemi, et/ou de clé, et /ou de projection.

**Le candidat au 2ème dan** exécute deux katas de son choix, parmi les katas figurant dans la liste officielle (Annexe I.TJ-KATA)

Bunkaï : Le candidat doit exécuter avec un partenaire de son choix, 3 bunkaï sur des séquences de son choix tirées des katas qu'il a exécutés. La première application sera à base d'atemi, la deuxième comprendra une clé, la troisième une projection.

**Le candidat au 3ème dan** exécute deux katas de son choix, parmi les katas figurant dans la liste officielle (Annexe I.TJ-KATA)

Bunkaï : Le candidat doit exécuter avec un partenaire de son choix 3 applications différentes sur une même et unique séquence tirée d'un kata qu'il a exécuté. La première application sera à base d'atemi, la deuxième comprendra une clé, la troisième comprendra une projection.

## UV 4/ PROGRAMME IMPOSE AVEC PARTENAIRE: EXECUTION DE 3 APPLICATIONS COMPRENANT UNE TECHNIQUE DE BASE

Le candidat se présente avec son partenaire.

Il annonce au jury la technique de base qu'il utilisera dans l'application. Il se place parallèlement au jury avec son partenaire et exécute l'application. (annexe II.TJ)

**Pour le 1er dan** les 3 applications s'exécutent uniquement sur une saisie au choix du candidat, à droite ou à gauche.

**Pour le 2ème dan** les 3 applications s'exécutent uniquement sur une tentative de saisie au choix du candidat, à droite ou à gauche.

**Pour le 3ème dan** les 3 applications s'exécutent uniquement sur une attaque par atemi au choix du candidat, à droite ou à gauche.

## UV 5/ EPREUVES TECHNIQUES AVEC PARTENAIRE (VOIR ANNEXES)

**Le candidat au 1er Dan** exécute un enchaînement technique de défense sur :

- 1 attaque de face imposée par le jury
- 1 attaque latérale imposée par le jury
- 1 attaque arrière imposée par le jury
- 1 attaque au sol imposée par le jury

Le jury pourra, s'il le juge nécessaire, demander une défense supplémentaire pour chaque type d'attaque.

**Le candidat au 2ème Dan** exécute un enchaînement technique de défense sur :

- 1 attaque de face imposée par le jury
- 1 attaque latérale imposée par le jury
- 1 attaque arrière imposée par le jury
- 1 attaque au sol imposée par le jury
- 1 attaque au tantô (couteau)
- 1 attaque au tambô (bâton court)

Le jury pourra, s'il le juge nécessaire, demander une défense supplémentaire pour chaque type d'attaque.

**Le candidat au 3ème Dan** exécute un enchaînement technique de défense sur :

- 1 attaque de face imposée par le jury
- 1 attaque latérale imposée par le jury
- 1 attaque arrière imposée par le jury
- 1 attaque au sol imposée par le jury
- 1 attaque au tantô (couteau) imposée par le jury
- 1 attaque au tambô (bâton court) imposée par le jury
- 1 attaque avec jô (bâton 1,20) imposée par le jury

Le jury pourra, s'il le juge nécessaire, demander une défense supplémentaire pour chaque type d'attaque

Critères de notation :

- Attitude générale : concentration, détermination
- Bonne gestion des distances
- Réalisme et maîtrise des techniques
- Opportunité des contres
- Variétés des techniques (atemi, clé ou projection, étranglement ou mise à l'abandon)

## UV 6/ RANDORI

**Le candidat au 1er Dan** exécute un randori d'une durée maximale d'1 minute 30 avec un partenaire de son choix.

Le randori ne comportera pas d'attaque avec armes.

Les deux partenaires attaquent et se défendent alternativement.

**Le candidat au 2ème Dan** exécute un randori d'une durée maximale d'1 minute 30 avec un partenaire imposé par le jury.

Les deux partenaires attaquent et se défendent alternativement. Les attaques sont franches et sincères

Durant le randori, chaque partenaire attaquera obligatoirement une fois avec un tantô (couteau), et une fois avec un tambô (bâton court). Les autres attaques s'exécutent sans arme.

**Le candidat au 3ème Dan** exécute un randori d'une durée maximale d'1 minute 30 avec deux partenaires imposés par le jury.

Les deux partenaires imposés attaquent alternativement le candidat qui se défend. Les attaques sont franches et sincères

Le randori comportera obligatoirement une attaque avec tantô (couteau), une attaque avec tambô (bâton court). Le jury décide du choix des armes remises aux partenaires, mais les angles et les types d'attaque restent libres. Les autres attaques s'exécutent sans arme.

# ARTICLE 603.TJ – EXAMENS POUR L’OBTENTION DES 4EME ET 5EME DAN

## Organigramme du passage de grade Tai jitsu du 4<sup>ème</sup> au 5<sup>ème</sup> DAN

1 JURY			
UV 1	UV 2	UV 3	UV 4
KIHON	KUMITE	KATA / BUNKAI <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kata libre</li> <li>• Kata imposé ou forme de travail seul</li> <li>• Bunkai</li> </ul>	PROGRAMME SPECIFIQUE <ul style="list-style-type: none"> <li>• Programme imposé avec partenaire</li> <li>• Epreuve technique avec partenaire (avec ou sans arme)</li> <li>• Epreuve combat (avec ou sans arme)</li> </ul>
Noté sur 20	Noté sur 20	Noté sur 20	Noté sur 20
Obtention du grade (si $\geq 40/80$ )			

Les épreuves sont :

- UV 1/ Kihon
- UV 2/ Epreuves combat (Kumite)
- UV 3/ Kata / Bunkai
- UV 4/ Programme spécifique

Si le candidat n’obtient pas la moyenne générale, les notes des UV pour lesquelles il a obtenu une note supérieure ou égale à la moyenne restent acquises définitivement. Dans ce cas, seules les UV n’ayant pas obtenu la moyenne devront être repassées jusqu’à obtention de la moyenne générale. Il n’y a pas de note éliminatoire.

Le candidat est examiné par 1 jury composé uniquement de 3 juges qui note l’ensemble des épreuves

Notons que la notion de TORI et UKE est la suivante : Dans toutes les formes où l’attaquant et le défenseur sont désignés, on appelle Tori celui qui attaque (prend l’initiative) et Uke celui qui se défend (reçoit).



## UV 1/ KIHON

Ce test est noté sur 20 points.

Pour réussir ce test, il faut obtenir la note minimum de 10/20.

Pour cette épreuve au 4ème ou 5ème Dan, les candidats passent un par un.

La prestation des 2 parties de l'épreuve Kihon ne doit pas dépasser 6 minutes.

Cette épreuve est composée de 2 parties distinctes :

- Le candidat réalise un kihon libre composé de séries d'enchaînements de son choix dans différentes directions tout en se déplaçant.
- Le candidat doit ensuite réaliser avec un partenaire de son choix, différentes séries d'enchaînements de techniques de percussion sur cibles. Ces enchaînements de 2 à 3 techniques maximum sont effectués en se déplaçant et de façon multidirectionnelle.

Pour cette seconde partie, la recherche de la distance et la maîtrise des techniques de percussions sont les critères privilégiés.

## UV 2/ KUMITE

Ce test en « JIYU IPPON KUMITE » est noté sur 20 points. Pour réussir ce test il faut obtenir la note minimum de 10/20.

Le candidat se présente, avec un partenaire de son choix (qu'il choisit parmi les candidats de son tableau).

Le nombre d'attaques libres est fixé à six (à droite ou à gauche). Les défenses par Atémi, balayage, fauchage, projection et clé sont possibles. Pour le 5ème Dan, les mêmes principes que pour l'examen du 4ème Dan sont appliqués à la différence qu'après chaque action et réaction, les deux candidats reprennent leur distance et restent en position de combat sans reprendre leur position initiale.

Les attaques comme les défenses doivent être variées, en fonction des opportunités offertes.

## UV 3/ KATA/BUNKAI

Ce test est noté sur 20 points.

Pour réussir ce test il faut obtenir la note minimum de 10/20.

Cette épreuve se compose de 2 notes :

### **Le candidat au 4ème Dan**

- 2 kata libres notés au total sur 10 points. Le candidat exécute seul un kata d'expression personnelle d'une durée maximale d'une minute, et un kata de son choix parmi la liste officielle en annexe (ANNEXE I.TJ KATA)
- Bunkai noté sur 10. Le candidat exécute 3 bunkais avec un partenaire qu'il choisit parmi les candidats de son tableau, sur des séquences de son choix, tirées de son kata d'expression personnelle ou du kata choisi par le candidat.

### **Le candidat au 5ème Dan**

- 2 kata libres notés au total sur 10 points. Le candidat exécute seul un kata d'expression personnelle d'une durée maximale d'une minute, et un kata de son choix parmi la liste officielle en annexe (ANNEXE I.TJ KATA)
- Bunkai noté sur 10. Le candidat exécute 3 bunkais avec un partenaire qu'il choisit parmi les candidats de son tableau, sur des séquences déterminées par le jury, tirées de son kata d'expression personnelle ou du kata choisi par le candidat.

## UV 4/ PROGRAMME SPECIFIQUE

Ce test est noté sur 20 points.

Pour réussir ce test il faut obtenir la note minimum de 10/20.

Cette épreuve est composée de :

1. Programme imposé avec partenaire ;
2. Epreuve technique avec partenaire ;
3. Epreuve combat avec ou sans armes.

La durée maximale de cette épreuve ne peut être supérieure à 10 minutes.

### **Le candidat au 4ème Dan**

1. Programme imposé avec partenaire de son choix (Techniques d'enchaînement)

Le candidat exécute à droite puis à gauche 1 enchaînement technique de défense sur une attaque sans arme imposée par le jury, reprenant successivement les principes techniques du Tai-Jitsu (atémis, clefs et/ou projections). Les exécutions se feront d'abord au ralenti puis à vitesse normale.

*L'enchaînement se réalise sur une attaque franche, et sans contre de la part du partenaire. (annexe II.TJ)*

2. Epreuves techniques avec partenaire de son choix (Démonstration Technique)

Le candidat démontre 6 techniques de défense de son choix sur des attaques avec armes. Les 2 premières sur attaques avec tantô (couteau), les 2 suivantes avec tambô (bâton court), puis les 2 dernières avec jô (bâton 1m20).

3. Epreuves combat (Randori)

Le candidat exécute un randori avec un partenaire de son choix. Les attaques sont franches et sincères

Le randori comportera obligatoirement et successivement trois attaques par atémi puis une attaque avec tantô (couteau), une attaque avec tambô (bâton court), et une attaque avec jô (bâton 1,20m) (annexe V.TJ)

## **Le candidat au 5ème Dan**

### 1. Programme imposé avec partenaire de son choix (Techniques d'enchaînement)

Le candidat exécute un enchaînement technique de défense sur les 3 attaques suivantes :

- Une attaque avec tantô (couteau) au choix du jury
- Une attaque avec tambô (bâton court) au choix du jury
- Une attaque avec jô (bâton 1,20 m) au choix du jury

L'enchaînement se réalise sur une attaque franche, et sans contre de la part du partenaire. (annexe II.TJ)

### 2. Epreuves techniques avec partenaire de son choix (Démonstration Technique)

Le candidat exécute, sur 2 attaques sans arme imposées par le jury, des défenses comprenant pour chacune des attaques:

- 1 défense par atémis
- 1 défense comprenant une clé
- 1 défense comprenant une projection.

### 3. Epreuves combat (Randori)

Le candidat exécute un randori avec deux partenaires imposés par le jury.

Les deux partenaires imposés attaquent alternativement le candidat qui se défend. Les attaques sont franches et sincères

Le randori comportera obligatoirement et successivement deux attaques par atémi puis deux attaques avec tantô (couteau), deux attaques avec tambô (bâton court), et deux attaques avec jô (bâton 1,20m)

## ANNEXE I.TJ - KATA

Pour le Tai Jitsu, il existe 3 catégories de Kata : Le kata codifié (seul), Le kata codifié (à deux) et le kata d'expression personnelle (seul).

Liste officielle des Katas		1er Dan	2ème Dan	3ème Dan	4ème Dan	5ème Dan
CODIFIÉ	SEUL	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tai Jitsu Kata Shodan</li> <li>• Bunkai Tai Jitsu Kata Nidan</li> <li>• Bunkai Tai Jitsu Kata Sandan</li> <li>• Bunkai Soshun</li> <li>• Bunkai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tai Jitsu Kata Nidan</li> <li>• Bunkai Tai Jitsu Kata Sandan</li> <li>• Bunkai Tai Jitsu Kata Godan</li> <li>• Bunkai Soshun</li> <li>• Bunkai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tai Jitsu Kata Nidan</li> <li>• Bunkai Tai Jitsu Kata Sandan</li> <li>• Bunkai Tai Jitsu Kata Godan</li> <li>• Bunkai Soshun</li> <li>• Bunkai Tai Jitsu Nijushilo</li> <li>• Bunkai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tai Jitsu Kata Godan</li> <li>• Bunkai</li> <li>• Tai Jitsu no nijushiho</li> <li>• Bunkai</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tai Jitsu Kata Godan</li> <li>• Bunkai</li> <li>• Tai Jitsu no nijushiho</li> <li>• Bunkai</li> </ul>
	À deux	NON	NON	NON	Tai Jitsu Kata Yodan Tai Jitsu Kata Rokudan	Tai Jitsu Kata Yodan Tai Jitsu Kata Rokudan
EXPRESSION PERSONNELLE	SEUL	NON	NON	NON	1 mn maxi 5 à 8 séquences	1 mn maxi 5 à 8 séquences

## ANNEXE II.TJ - PROGRAMME IMPOSE

---

### A. TECHNIQUES DE BASE

Les deux candidats sont placés à une distance de 1mètre l'un de l'autre et de profil par rapport au jury.

Après s'être salués, les deux candidats se mettent en Hachi ji Dachii en écartant successivement le pied gauche et le pied droit afin de rester dans l'axe.

- Tori se met en garde en reculant la jambe droite ;
- Tori attaque avec le plus de conviction et de détermination possible ;
- Uke pratique la défense appropriée avec le plus de réactivité et maîtrise possible.

Après chaque attaque, les deux candidats reviennent en Hachi ji Dachii et Tori se met en position inverse pour répéter la même attaque du membre opposé.

	TECHNIQUES DE BASE		
SERIES	ATEMIS	CLES	PROJECTIONS
1	uraken uchi jôdan	kote gaeshi	ô soto gari
2	hiza geri jôdan	waki gatame	tai otoshi
3	yoko enpi shudan	jûji ude gatame	ippon seoi nage
4	mae geri shudan	yuki shigae	sukui nage
5	shutô uchi jôdan	hiji hineri	yoko otoshi
6	mawashi geri shudan	shiho nage	haraï goshi
7	kizami zuki shudan	tenbin gatame	tani otoshi
8	yoko fukomi gedan	hatshi mawashi	kata guruma

### B. ENCHAÎNEMENT TECHNIQUE

Les enchaînements techniques servent à démontrer la maîtrise d'exécution de plusieurs techniques sans perdre le contrôle de l'adversaire. Il n'y aura pas de contre de la part de Tori. Uke devra enchaîner au minimum trois techniques de son choix.

Les deux candidats sont placés à une distance de 1mètre l'un de l'autre et de profil par rapport au jury. Après s'être salués, les deux candidats se mettent en Hachi ji Dachii en écartant successivement le pied gauche et le pied droit afin de rester dans l'axe.

- Tori et Uke se mettent en garde en reculant la jambe droite ;
- Tori attaque avec le plus de détermination possible ;
- Uke exécute l'enchaînement avec le plus de réactivité et maîtrise possible.

Après chaque attaque, les deux candidats reviennent en Hachi ji Dachii

## ANNEXE III.TJ – LISTE DES ARMES UTILISEES

---

	<b>COUTEAU</b>	<b>BATON COURT</b>	<b>BATON LONG (1m20)</b>
1er Dan			
2ème Dan	COUTEAU	BATON COURT	
3ème Dan	COUTEAU	BATON COURT	BATON LONG (1M20)
4ème Dan	COUTEAU	BATON COURT	BATON LONG (1M20)
5ème Dan	COUTEAU	BATON COURT	BATON LONG (1M20)

Dans le cadre d'une pratique contrôlée, ne peuvent être utilisées que des armes factices, non dangereuses pour le pratiquant et/ou ses partenaires.

## ANNEXE IV.TJ - EPREUVE N° 5 EPREUVES TECHNIQUES AVEC PARTENAIRE DU 1ER AU 3EME DAN

Grade	Famille d'attaque	Gauche Droite	Nombre de situations	Armes utilisées
1er Dan	FACE LATERALE ARRIERE SOL	DROITE OU GAUCHE (IMPOSÉES PAR LE JURY)	1 ATTAQUE DE CHAQUE, 4 AU MINIMUM	
2ème Dan	FACE LATERALE ARRIERE SOL COUTEAU (TANTO) BATON COURT (TAMBO)	DROITE OU GAUCHE (IMPOSÉES PAR LE JURY)	1 ATTAQUE DE CHAQUE, 6 AU MINIMUM	OUI
3ème Dan	FACE LATERALE ARRIERE SOL COUTEAU (TANTO) BATON COURT (TAMBO) BATON LONG 1M20 (JO)	DROITE OU GAUCHE (IMPOSÉES PAR LE JURY)	1 ATTAQUE DE CHAQUE, 7 AU MINIMUM	OUI

### EPREUVE TECHNIQUE

Les démonstrations techniques permettent de vérifier les connaissances techniques du candidat. La complexité technique alliée à la maîtrise permet de déterminer le niveau

Le panel d'attaques et de défenses évolue avec le DAN présenté.

Dans sa démonstration technique, le candidat devra s'appuyer sur le diagramme de défense suivant : esquive + atemi précurseur, technique d'application appropriée à l'attaque et atemi final ou mise à l'abandon

Les attaques seront multidirectionnelles (face, latérale, arrière, sol) et à partir de 2ème DAN des démonstrations de défense contre arme seront demandées au candidat. Les armes utilisées (tantô, tambô et jô) devront présenter toutes les garanties pour préserver l'intégrité physique de Tori et Uke.



## ANNEXE V.TJ - EPREUVE COMBAT RANDORI

---

### CANDIDATS DU 1ER AU 3EME DAN

GRADE	DUREE	ARMES	NOMBRE DE PARTENAIRE
1er Dan	MAXIMUM 1'30	SANS ARME	1
2ème Dan	MAXIMUM 1'30	SANS ARME ET 1 FOIS UTILISATION DU COUTEAU ET 1 FOIS UTILISATION DU BATON COURT	1
3ème Dan	MAXIMUM 1'30	SANS ARME ET 1 FOIS UTILISATION DU COUTEAU ET 1 FOIS UTILISATION DU BATON COURT	2